

PAT-NO: JP02001037954A

DOCUMENT-IDENTIFIER: JP 2001037954 A

TITLE: DISPLAY DEVICE FOR COMBINATION OF PICTURES AND  
GAME MACHINE, AND METHOD FOR DISPLAYING COMBINATION  
OF PICTURES

PUBN-DATE: February 13, 2001

INVENTOR-INFORMATION:

NAME

SASAKI, HIROYUKI

COUNTRY

N/A

ASSIGNEE-INFORMATION:

NAME

SEGA CORP

COUNTRY

N/A

APPL-NO: JP11217047

APPL-DATE: July 30, 1999

INT-CL (IPC): A63F005/04

ABSTRACT:

PROBLEM TO BE SOLVED: To predict the lottery result of the next game from the previous game and the present game.

SOLUTION: In a picture combination game machine 11, one control table corresponding to the inner lottery is selected from a plurality of control tables every time a game starts, and sliding numbers of the pictures of respective drums 16A to 16C are changed according to the selected control table and timing of pushing buttons. Therefore, a game player can predict whether a lottery result is a big bonus game or a bonus game from a combination of

stopped pictures of a consecutive game. For example, when the picture 7 or BAR is stopped at a center of the central picture display window 15B, an expectation for the next game and a desire to continue the game are increased, and an increase of sales can be promised.

COPYRIGHT: (C)2001,JPO

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-37954

(P2001-37954A)

(43) 公開日 平成13年2月13日 (2001.2.13)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>

A 6 3 F 5/04

識別記号

5 1 4

5 1 6

F I

A 6 3 F 5/04

テ-マ-コード\* (参考)

5 1 4 G

5 1 6 D

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 19 頁)

(21) 出願番号

特願平11-217047

(22) 出願日

平成11年7月30日 (1999.7.30)

(71) 出願人 000132471

株式会社セガ

東京都大田区羽田1丁目2番12号

(72) 発明者 佐々木 浩之

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会

社セガ・エンタープライゼス内

(74) 代理人 100070150

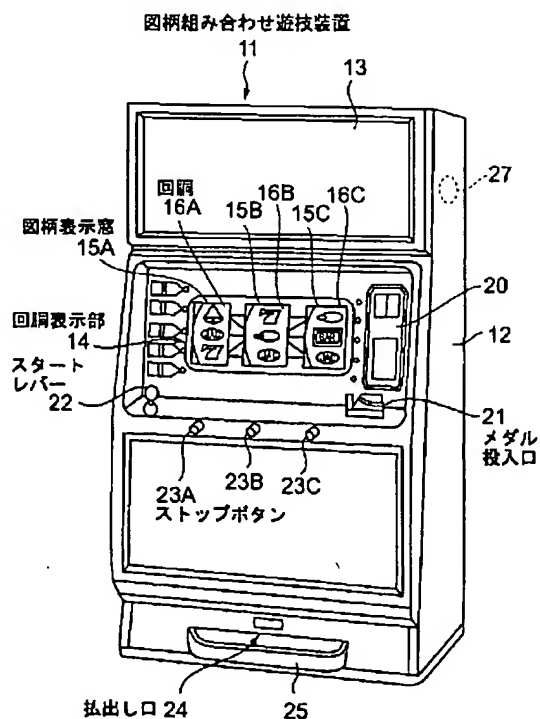
弁理士 伊東 忠彦

(54) 【発明の名称】 図柄組合せ表示装置及び遊技装置及び図柄組合せ表示方法

(57) 【要約】

【課題】 本発明は前回ゲームと今回ゲームの結果から次回ゲームの抽選結果を予測できることを課題とする。

【解決手段】 図柄組合せ遊技装置11では、ゲームが開始される度に複数の制御テーブルのなかから内部抽選に応じた一の制御テーブルが選択され、この選択された制御テーブル及び目押ししたときのタイミングに応じて各回胴16A~16Cのすべり図柄数が変化する。そのため、遊技者は、連続したゲームの停止図柄の組合せから抽選結果がビッグボーナスゲームあるいはボーナスゲームであるか否かを予測することができるので、例えば中央の図柄表示窓15Bの中央にセブンまたはBARが停止した場合には、次のゲームへの期待感が高まり、さらにゲームを続けようとする意欲が生まれ、売上げの増加に貢献し得る。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数種の図柄を表示する複数の図柄表示部と、遊技者の操作に従って前記複数の図柄表示部に前記複数種の図柄の繰り返し表示を開始させる操作開始部と、前記複数の図柄表示部の繰り返し表示を遊技者の操作によって停止させる停止操作部と、前記複数の図柄表示部に停止される図柄の組み合わせを決定する内部抽選を行い、内部抽選の結果に従って前記複数の図柄表示部に図柄を停止させる制御処理を行う制御手段とを備える図柄組合せ表示装置において、

前記制御手段は、前記複数の図柄表示部の繰り返し表示の回数に応じて複数の制御処理の中から一つの制御処理を選択することを特徴とする図柄組合せ表示装置。

【請求項2】 前記複数の制御処理は、前記内部抽選の結果毎に関連する処理であることを特徴とする請求項1記載の図柄組合せ表示装置。

【請求項3】 前記制御手段は、続けて同一の制御処理を選択しないことを特徴とする請求項2記載の図柄組合せ表示装置。

【請求項4】 内部抽選毎に関連する複数の制御テーブルを有し、前記制御手段は、前記制御テーブルに従って制御処理することを特徴とする請求項1または2記載の図柄組合せ表示装置。

【請求項5】 請求項1乃至4のいずれかに記載の図柄組合せ表示装置を備える遊技装置。

【請求項6】 複数の図柄表示部に複数種の図柄を表示する図柄組合せ表示方法であって、  
遊技者の操作に従って前記複数の図柄表示部に前記図柄の繰り返し表示を行う過程と、  
前記複数の図柄表示部に停止される図柄の組合せを決定する内部抽選を行う過程と、  
前記内部抽選の結果と前記繰り返し表示の回数とに応じて複数の図柄停止制御処理の中から一つの図柄停止制御処理を選択する過程と、  
選択された図柄停止制御処理に従って前記複数の図柄表示部に図柄を停止させる過程と、  
を備えてなる図柄組合せ表示方法。

【請求項7】 前記図柄停止制御処理を選択する過程は、続けて同一の図柄停止制御処理を選択しないことを特徴とする請求項6に記載の図柄組合せ表示方法。

【請求項8】 前記複数の図柄停止制御処理は、前記内部抽選の結果毎に関連する処理であることを特徴とする請求項6又は7記載の図柄組合せ表示方法。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、図柄の組合せを表示する図柄組合せ表示装置及びスロットマシンやパチスロ機等の図柄組合せ表示装置を有する遊技装置に関する。

## 【0002】

【従来の技術】例えばゲームセンタやパチンコ店等の遊技施設では、スロットマシンやパチスロ機等の図柄組合せ表示装置を有する遊技装置が設置されている。この種の遊技装置（パチスロ機）でゲームする場合、遊技者はメダルをメダル投入口に投入し、スタートレバーを操作する。これにより、図柄組合せ表示装置の3個の回胴（「リール」又は「ドラム」とも呼ばれる）が回転すると共に、装置内の制御回路において内部抽選処理が行われる。そして、内部抽選の結果に応じて各回胴の停止図柄が制御される。

【0003】遊技者が各回胴に対応して設けられたストップボタンを押すと、装置内の制御回路は内部抽選の結果に基づいて各回胴の停止制御を行う。全回胴が停止した時点で、表示窓に表示された各回胴の図柄の入賞ライン上の組合せが、予め決められた入賞の組合せと一致すると入賞の役に応じた数のメダルの払出しが行われる。各回胴の制御方式としては、アルゴリズム方式とデータテーブル方式がある。

【0004】アルゴリズム方式の回胴制御方式では、ストップボタンが操作され、各回胴の位置が検出されると、内部抽選結果に従って各回胴の停止制御をプログラムにて制御する。尚、アルゴリズム方式の場合、データ量が小さいが、プログラムが複雑になり、制御プログラムの作成が面倒である。また、データテーブル方式の回胴制御方式では、ストップボタンが操作され、各回胴の位置が検出されると、内部抽選結果に従って各回胴毎に設けられたデータテーブルが選択され、選択されたデータテーブルに従って各回胴の停止制御を行う。尚、データテーブル方式の場合、データ量が大きくなるが、制御プログラムの作成が簡単に行える。

【0005】すなわち、制御回路は、アルゴリズム方式、またはデータテーブル方式による演算処理により図柄表示窓に出現する各回胴の停止図柄が決められる。また、パチスロ機では、上記のような3つの回胴間で図柄がどのように配置されるかで当たり役を決定している。さらに、投入されたメダルの数に応じて、3つの回胴の横一列の並びで当たり役を決定するか、横三列の並びで決定するか、または斜め方向も加えて決定するかが決まる。

【0006】当たり役としては、単発の当たりである小役、所定の当たり役が数回連続するボーナスゲーム、及びボーナスゲームが数回連続するビッグボーナスゲームなどが存在する。

## 【0007】

【発明が解決しようとする課題】上記のような従来の図柄組合せ遊技装置では、各ゲーム毎の抽選処理が行われ、この抽選処理により抽出された乱数によってどの当たり役となるのか、あるいは外れとなるのかが決定され、それに応じた図柄の組合せが図柄表示部に表示されるように各回胴のすべり時間が調整されて停止位置が制

御される。そのため、例えば抽選結果が連続して外れの場合には、毎回当選を示す図柄が入賞ライン上に停止せず、遊技者にとって面白くないので、ゲームを続ける気持が減少する。

【0008】また、従来は、各ゲーム毎の内部抽選が前回のゲームと関係なく行われるため、前回ゲームの図柄表示窓に停止した図柄から今回ゲームの抽選結果を予測することができないので、前回ゲームの内部抽選が外れで今回ゲームの内部抽選の結果が当たりの場合でも、遊技者は前回ゲームの結果が外れの場合には次回ゲームも外れになると思ってしまうゲームを続けようとする気力が薄れてしまう。

【0009】また、前回ゲームの内部抽選でボーナスゲームのフラグが立っている場合、前回ゲームで停止した図柄からボーナスゲームのフラグが立っていることを予測することができないので、遊技者は前回ゲームの内部抽選の結果から今回の抽選結果を予測できず、今回ゲームに対する期待感が減少してしまうといった問題がある。

【0010】そこで、本発明は、上記課題を解決した図柄組合せ表示装置、及び遊技装置及び表示方法を提供することを目的とする。

【0011】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するため、本発明は以下のような特徴を有する。上記請求項1記載の発明は、複数種の図柄を表示する複数の図柄表示部と、遊技者の操作に従って前記複数の図柄表示部に前記複数種の図柄の繰り返し表示を開始させる操作開始部と、前記複数の図柄表示部の繰り返し表示を遊技者の操作によって停止させる停止操作部と、前記複数の図柄表示部に停止される図柄の組み合わせを決定する内部抽選を行い、内部抽選の結果に従って前記複数の図柄表示部に図柄を停止させる制御処理を行う制御手段とを備える図柄組合せ表示装置において、前記制御手段は、前記複数の図柄表示部の繰り返し表示の回数に応じて複数の制御処理の中から一つの制御処理を選択することを特徴とするものである。

【0012】従って、上記請求項1記載の発明によれば、制御手段が複数の図柄表示部の繰り返し表示の回数に応じて複数の制御処理の中から一つの制御処理を選択するため、図柄表示部に表示される図柄を選択的に制御することができ、制御処理の選択に変化を持たせて図柄表示部に表示される図柄の組み合わせにバリエーションを付けることができる。

【0013】また、上記請求項2記載の発明は、前記複数の制御処理は、前記内部抽選の結果毎に関連する処理であることを特徴とするものである。従って、上記請求項2記載の発明によれば、複数の制御処理が内部抽選の結果毎に関連する処理であるため、内部抽選の結果に対して図柄表示部に表示される図柄を関連させることがで

き、今回の停止図柄と前回の停止図柄とから遊技者は内部抽選結果を推測することができる。

【0014】また、上記請求項3記載の発明は、前記制御手段が、続けて同一の制御処理を選択しないことを特徴とするものである。従って、上記請求項3記載の発明によれば、同一の制御処理が続けて選択されないため、前回の停止図柄と今回の停止図柄との組み合わせにより、内部抽選結果を推測することができる。

【0015】また、上記請求項4記載の発明は、内部抽選毎に関連する複数の制御テーブルを有し、前記制御手段は、前記制御テーブルに従って制御処理することとを特徴とするものである。従って、上記請求項4記載の発明によれば、制御手段が内部抽選毎に関連する複数の制御テーブルに従って制御処理するため、内部抽選の結果が連続して外れてもゲーム毎に異なる制御テーブルにより入賞ライン上に表示される図柄が制御されることにより、遊技者に対し、次回ゲームへの期待感を持たせることができる。

【0016】また、上記請求項5記載の発明は、請求項1乃至4のいずれかに記載の図柄組合せ表示装置を備える遊技装置である。従って、上記請求項5記載の発明によれば、遊技装置においても上記請求項1乃至4の図柄組合せ表示装置と同様な効果が得られる。また、上記請求項6記載の発明は、複数の図柄表示部に複数種の図柄を表示する図柄組合せ表示方法であって、遊技者の操作に従って前記複数の図柄表示部に前記図柄の繰り返し表示を行う過程と、前記複数の図柄表示部に停止される図柄の組合せを決定する内部抽選を行う過程と、前記内部抽選の結果と前記繰り返し表示の回数とに応じて複数の図柄停止制御処理の中から一つの図柄停止制御処理を選択する過程と、選択された図柄停止制御処理に従って前記複数の図柄表示部に図柄を停止させる過程と、を備える図柄組合せ表示方法である。

【0017】従って、上記請求項6記載の発明によれば、遊技者の操作に従って複数の図柄表示部に図柄の繰り返し表示を行った後、複数の図柄表示部に停止される図柄の組合せを決定する内部抽選を行い、続いて内部抽選の結果と繰り返し表示の回数とに応じて複数の図柄停止制御処理の中から一つの図柄停止制御処理を選択し、選択された図柄停止制御処理に従って複数の図柄表示部に図柄を停止させるため、遊技者は表示の回数によって入賞ライン上に停止した前回ゲームの停止図柄と今回ゲームの停止図柄とから内部抽選の結果をある程度予測することができ、これにより次回ゲームへの期待感を持たせることができる。

【0018】また、上記請求項7記載の発明は、前記図柄停止制御処理を選択する過程は、続けて同一の図柄停止制御処理を選択しないことを特徴とする請求項6に記載の図柄組合せ表示方法である。従って、上記請求項7記載の発明によれば、図柄停止制御処理を選択する過程

で続けて同一の図柄停止制御処理を選択しないため、内部抽選の結果が連続して外れてもゲーム毎に異なる制御テーブルにより入賞ライン上に表示される図柄が制御されるように制御することができ、前回のゲームがはずれでも次回ゲームで当たりとなる可能性があり、遊技者に対し次回ゲームへの期待感を持たせることができる。

【0019】また、上記請求項8記載の発明は、前記複数の図柄停止制御処理は、前記内部抽選の結果毎に関連する処理であることを特徴とする請求項6又は7記載の図柄組合せ表示方法である。従って、上記請求項8記載の発明によれば、複数の図柄停止制御処理が内部抽選の結果毎に関連する処理であるため、内部抽選の結果が連続して外れてもゲーム毎に異なる制御テーブルにより入賞ライン上に表示される図柄が制御されることにより、遊技者に対し、次回ゲームへの期待感を持たせることができる。

【0020】

【発明の実施の形態】以下図面と共に本発明の実施の形態について説明する。図1は本発明の実施の形態に係る図柄組合せ遊技装置の斜視図である。また、図2は図柄表示部を拡大して示す正面図である。図1及び図2に示されるように、図柄組合せ遊技装置11は、所謂「パチスロ機」と称されるゲーム装置であり、図柄の組合せによってメダルの獲得数を増やすことを楽しむものである。

【0021】図柄組合せ遊技装置11は、筐体12の前面上部に入賞の図柄組合せおよびその払出しメダル数等を表示する表示パネル13が設けられている。表示パネル13の下方の中央の透明板に覆われた内側には、回胴表示部14が設けられている。そして、回胴表示部14には、3つの縦長矩形の図柄表示窓15A～15Cが並列に配されており、各図柄表示窓15A～15Cにそれぞれ外周の前面部分を表示させて3個の回胴16A～16Cが回転自在に設けられている。

【0022】回胴16A～16Cは、偏平円筒状をなし外周面に複数種の図柄17が一周に亘って配列されたものであり、かかる回胴16A～16Cが3個左右水平方向に延在する回転中心軸を中心に同一方向に回転される。そして、各図柄表示窓15A～15Cには、対向する回胴16A～16Cの前面に位置した3個の図柄17が表示される。

【0023】3個の回胴16A～16Cが停止した状態で、各回胴16A～16Cにつき3個の図柄17が表示され、各図柄表示窓15A～15C全体に現れる9個の図柄17が、3行3列に配置されることになる。また、上中下の水平一直線の3行および中央の図柄を通る斜め一直線の2行の合計5行のラインが入賞ライン18<sub>1</sub>～18<sub>5</sub>であり（図2参照）、各入賞ライン18<sub>1</sub>～18<sub>5</sub>の両端部には入賞有効ランプ19<sub>1</sub>～19<sub>5</sub>が配設されている。

【0024】回胴表示部14の右側には、プレイ状態を示す各種表示器20が設けられている。また、回胴表示部14および表示器20の下端は若干前方に張り出していて、その上面右端にはメダル投入口21が、左端には操作開始部としてのスタートレバー22が配設され、張出部の前面には前記3個の回胴16A～16Cの下方にそれぞれ対応して停止操作部としてのストップボタン23A～23Cが配設されている。

【0025】筐体12の下部には、メダルの払出し口24があり、受け皿25が前方に突設されていて、筐体12内部に設けられたホッパー26（図1では隠れて見えない）により排出されたメダルが払出し口24から受け皿25に払い出される。筐体12の側板に沿ってスピーカ27が内蔵されており、種々の効果音を発音するようになっている。

【0026】図2に示す回胴表示部14において、3行3列に配置される図柄のうち入賞ライン18<sub>1</sub>～18<sub>5</sub>上に並ぶ3個の図柄の組合せが当落を決めることになり、中位の水平入賞ライン18<sub>1</sub>にIのマークが付され、その上下の水平入賞ライン18<sub>2</sub>、18<sub>3</sub>にIIのマークが付され、斜めの入賞ライン18<sub>4</sub>、18<sub>5</sub>にIIIのマークが付されている。

【0027】そして、メダル投入口21メダルへのメダル投入枚数が1枚の場合は、上記5本の入賞ライン18<sub>1</sub>～18<sub>5</sub>のうちIマークの中位の水平入賞ライン18<sub>1</sub>が1本だけ有効となり、同Iマーク入賞ライン上に入賞の図柄組合せが並んだ場合にのみ当たりとなる。また、メダル投入口21への投入枚数が2枚の場合は、IマークとIIマークの上中下3本の水平入賞ライン18<sub>1</sub>～18<sub>3</sub>が有効となり、この3本の入賞ライン18<sub>1</sub>～18<sub>3</sub>のいずれかに入賞の図柄組合せが並んだ場合に当たりとなる。

【0028】また、メダル投入口21へのメダル投入枚数が3枚の場合は、Iマーク、IIマーク及びIIIマークの斜めの入賞ライン18<sub>4</sub>、18<sub>5</sub>を含め5本全ての入賞ライン18<sub>1</sub>～18<sub>5</sub>が有効となる。なお、有効となった入賞ライン18<sub>1</sub>～18<sub>5</sub>の両端の入賞有効ランプ19<sub>1</sub>～19<sub>5</sub>は点灯して、遊技者に有効な入賞ラインを知らせるようにしている。

【0029】遊技者がメダル投入口21へのメダルを投入し、スタートレバー22がオンに操作されると、ゲームが開始され、各ストップボタン23A～23Cが順次オンに操作されて3個の回胴16A～16Cが順次停止するとゲーム終了となり、入賞の図柄が揃うと入賞ランクに応じた数のメダルが払出し口24から受け皿25に払い出される。また、スタートレバー22がオンに操作されると、乱数データテーブルより一の乱数の抽出処理が行われ、この内部抽選によりボーナスフラグ等の当選フラグが立つと上記入賞ライン18<sub>1</sub>～18<sub>5</sub>上に入賞の図柄が揃いやすくなる。

【0030】そして、図柄組合せ遊技装置11では、ゲームが開始される度に各回胴16A～16C別に設けられた複数の制御テーブルのなかから内部抽選に応じた一の制御テーブルが選択され、この選択された制御テーブル及び目押ししたときのタイミングに応じて各回胴16A～16Cのすべり図柄数が増加する。このようにして遊技者は、回胴表示部4の回胴6A～6Cにより回胴表示部14に対向する位置に停止する図柄の組合せを楽しむことができる。

【0031】図3は図柄組合せ遊技装置11における制御系の概略ブロック図である。図3に示されるように、図柄組合せ遊技装置11は、内蔵されたマイクロコンピュータ30により制御され、CPU31の演算処理によりゲームを進行させる。また、CPU31は、ROM32に書き込まれたプログラムに従いRAM33を利用して信号処理・駆動制御・乱数抽出・乱数加工・抽選処理などを行う。そして、ROM32には、予め決められた入賞の図柄組合せ、各入賞の当選確率、払出し枚数等のテーブル、乱数表データテーブル(乱数表)が格納されている。また、ROM32には、回胴6Aの回転制御を行う制御テーブルL1～L8と、回胴6Bの回転制御を行う制御テーブルC1～C28と、回胴6Cの回転制御を行う制御テーブルR1～R31が格納されている(図7を参照)。

【0032】さらに、CPU31には、入力ポート34を介して種々の信号が入力される。すなわち前記メダル投入口21から投入されたメダルを検出するメダル投入センサ40、前記スタートレバー22の操作で作動するスタートスイッチ41、前記3個のストップボタン23A～23Cの各操作でそれぞれ作動するストップスイッチ42、前記3個の回胴16A～16Cのそれぞれについて回転の所定位置を検知してリセット信号を出力する回胴位置検出センサ43、払い出されるメダルを検知するメダル払出センサ44等からの信号が入力ポート34を介してメインCPU31に入力される。

【0033】一方CPU31からは、出力ポート35を介してモータ駆動回路45に指示信号が出力される。そして、同モータ駆動回路45は3個のステッピングモータ28を駆動して前記3個の回胴16A～16Cをそれぞれ回転制御する。回胴16A～16Cの各図柄は、前記リセット信号を受けてから何パルスだけステッピングモータ28を駆動すれば表示されるかが決められており、リセット信号を基準にパルス数をカウントして回胴16A～16Cの回転制御がなされる。また、CPU31は、出力ポート36を介してメダル払出し信号をホッパー駆動回路46に出力し、同ホッパー駆動回路46によりホッパー26が駆動されてメダルの払出しが行われる。さらにCPU31は、出力ポート37を介してサウンド駆動回路47および表示駆動回路48に各指示信号を出力する。

【0034】サウンド駆動回路47は、指示信号に従ってスピーカ27を駆動する。そして表示駆動回路48は、指示信号に従って表示器19、20を駆動する。また、CPU31は、後述するように内部抽選の結果及びゲーム数(偶数ゲームか奇数ゲームかを判定する)に基づいて制御テーブルL1～L8、C1～C28、R1～R31の選択処理を行う。すなわち、CPU31は、抽選結果が外れの場合、あるいはビッグボーナスまたはボーナスのフラグが立った場合に分かれて制御テーブル選択処理を行い、且つ前回ゲームで選択された制御テーブルと異なる別の制御テーブルを選択する。

【0035】そのため、遊技者は、ストップボタン23A～23Cを操作して回胴16A～16Cを停止させたとき、抽選結果が同じでもゲーム毎に乱数表示部40で停止される図柄17の種類が異なり、前回のゲームで停止した図柄17と今回のゲームで停止した図柄17とから抽選結果を予測することができる。このように図柄組合せ遊技装置11は、各回胴16A～16Cを制御しながらゲームが進行する。

【0036】図4は回胴16A～16Cに形成された図柄の配列パターンの一列を展開して示す図である。図4に示されるように、回胴16A～16Cには、セブン図柄、BAR図柄、スイカ図柄、ベル図柄、プラム図柄、JAC図柄、チェリー図柄等の図柄17が21個並んで形成されている。そして、各図柄17の配列は、回胴16A～16C毎に夫々異なっている。

【0037】なお、各回胴16A～16Cの外周には、21個の図柄17のうち特定の図柄が入賞ライン18<sub>1</sub>～18<sub>5</sub>に並ぶと、ボーナスゲーム、ビッグボーナス、小物、リプレイ等となる。また、図柄には、7、BAR、スイカ、ベル、プラム、JAC、チェリー等がある。図5は回胴16A～16Cの各図柄の組合せにより役と配当の一列を示す図である。

【0038】図5に示されるように、各回胴16A～16Cでスイカ、ベル、プラム、チェリー、JAC(リプレイ)がでた場合、そのゲームは当たりとなる。入賞の図柄組合せには、「7-7-7」、「BAR-BAR-BAR」、「スイカ-スイカ-スイカ」、「ベル-ベル-ベル」、「プラム-プラム-プラム」等がある。例えば、一般遊技中、図柄表示窓5A～5Cに「7-7-7」の図柄組合せが表示された場合には、「メダル15枚+ビッグボーナス」が獲得され、「BAR-BAR-BAR」の図柄組合せが表示された場合には、「メダル15枚+ボーナスゲーム」が獲得される。そして、一般遊技中、「S-S-S(スイカ)」がでるとメダル15枚を獲得し、「ベル-ベル-ベル」がでるとメダル10枚を獲得し、「プラム-プラム-プラム」がでるとメダル6枚を獲得できる。また、一般遊技中は「チェリー」を入賞ライン18<sub>1</sub>～18<sub>5</sub>に表示させるだけでメダル2枚を獲得できる。

【0039】また、一般遊技中、「JAC-JAC-JAC」の図柄組合せが表示された場合には、「リプレイ（再遊技）」が獲得される。この「リプレイ」は、再度、入賞ライン18<sub>1</sub>～18<sub>5</sub>が有効となり、メダルの投入なしで遊技を可能にする。尚、「JAC-JAC-JAC（リプレイ）」がボーナスゲーム中に獲得されると、15枚のメダルが支払われるようになっており、「ボーナスゲーム」の特定図柄になっている。

【0040】図6は内部抽選による各当たり役の当選確率を示す図である。CPU31は、スタートレバー22が操作されると、図6に示すような当選確率で当たり判定処理（内部抽選）を行う。そして、一般遊技中またはビッグボーナスゲーム中、抽選の結果当たりになった場合、ストップボタン23A～23Cの操作により各回胴16A～16Cでスイカ、ベル、プラム、チェリーがでると、メダルを獲得できる。しかし、各回胴16A～16Cでスイカ、ベル、プラム、チェリーがでない場合、そのゲームははずれとなり、そのゲームの抽選結果は取り消される。

【0041】また、ボーナスゲームまたはビッグボーナスゲームが当たると、入賞するまで当たり状態（当たりフラグ）が続く。尚、この間は、ボーナスゲームとビッグボーナスゲームの抽選は行わない。図7は各抽選結果とゲーム数に応じた制御テーブルを示す図である。ここでは、ストップボタン23A～23Cが左→中→右の順に操作された場合について説明する。

【0042】図7に示されるように、抽選結果がはずれの場合、左側の回胴16Aは制御テーブルL1で制御され、中間の回胴16Bは制御テーブルC1又はC2で制御され、右側の回胴16Cは回胴16A、16Bの停止形によって制御テーブルR1～R5で制御される。また、ビッグボーナスゲームが当たったときは、左側の回胴16Aは制御テーブルL2で制御され、中間の回胴16Bは制御テーブルC3又はC4で制御され、右側の回胴16Cは回胴16A、16Bの停止形によって制御テーブルR6～R10で制御される。

【0043】また、ボーナスゲームが当たったときは、左側の回胴16Aは制御テーブルL3で制御され、中間の回胴16Bは制御テーブルC5又はC6で制御され、右側の回胴16Cは回胴16A、16Bの停止形によって制御テーブルR11～R15で制御される。尚、中間の回胴16Bの制御テーブルを選択する際は、ゲーム数をカウントしており、このカウンタの値Aが0（偶数）または1（奇数）かによって制御テーブルC1またはC2、C3またはC4、C5またはC6のいずれか一方が選択される。

【0044】CPU31は、①抽選結果、②投入枚数、③既に停止している回胴の停止図柄、④ゲーム数カウンタ値（偶数または奇数）の各条件によって、ストップボタン23A～23Cがオンに操作されて各回胴16A～

16Cが停止するまでのすべり図柄数を定義する制御テーブルを制御テーブルL1～L3、制御テーブルC1～C6の中から選択する。

【0045】抽選結果が「スイカ当たり」の場合、左側の回胴16Aは制御テーブルL4で制御され、中間の回胴16Bは制御テーブルC7～C9で制御され、右側の回胴16Cは回胴16A、16Bの停止形によって制御テーブルR16～R20で制御される。抽選結果が「ベル当たり」の場合、左側の回胴16Aは制御テーブルL5で制御され、中間の回胴16Bは制御テーブルC10～C12で制御され、右側の回胴16Cは回胴16A、16Bの停止形によって制御テーブルR21～R25で制御される。

【0046】抽選結果が「プラム当たり」の場合、左側の回胴16Aは制御テーブルL6で制御され、中間の回胴16Bは制御テーブルC13～C15で制御され、右側の回胴16Cは回胴16A、16Bの停止形によって制御テーブルR26～R28で制御される。抽選結果が「チェリー当たり」の場合、左側の回胴16Aは制御テーブルL7で制御され、中間の回胴16Bは制御テーブルC2で制御され、右側の回胴16Cは回胴16A、16Bの停止形によって制御テーブルR1～R5で制御される。

【0047】抽選結果が「JAC当たり」の場合、左側の回胴16Aは制御テーブルL8で制御され、中間の回胴16Bは制御テーブルC16～C28で制御され、右側の回胴16Cは回胴16A、16Bの停止形によって制御テーブルR29～R31で制御される。図8（A）は抽選結果がはずれの場合の左側の回胴16Aの制御テーブルL1の一例を示す図である。また、図8（B）は抽選結果でビッグボーナスゲームが当たった場合の左側の回胴16Aの制御テーブルL2の一例を示す図である。また、図8（C）は抽選結果でボーナスゲームが当たった場合の左側の回胴16Aの制御テーブルL3の一例を示す図である。

【0048】例えば抽選結果がはずれの場合、回胴16Aにおいては、図8（A）に示されるようにスタートレバー22が操作された後、図柄番号15「セブン」が図柄表示窓15Aの中央にみえたときにストップボタン23Aがオンに操作されると、滑る図柄数が3であるので図柄番号12「プラム」が図柄表示窓15Aの中央に停止する。

【0049】また、抽選結果がビッグボーナスゲームの場合、回胴16Aにおいては、図8（B）に示されるようにスタートレバー22が操作された後、図柄番号15「セブン」が図柄表示窓15Aの中央にみえたときにストップボタン23Aがオンに操作されると、滑る図柄数が0であるので図柄番号15「セブン」が図柄表示窓15Aの中央に停止する。

【0050】また、抽選結果がボーナスゲームの場合、



## 11

回胴16Aにおいては、図8(C)に示されるようにスタートレバー22が操作された後、図柄番号15「セブン」が図柄表示窓15Aの中央にみえたときにストップボタン23Aがオンに操作されると、滑る図柄数が4であるので図柄番号11「JAC」が図柄表示窓15Aの中央に停止する。

【0051】図9(A)は抽選結果がはずれでゲームカウンタA=0(ゲーム数が偶数)の場合の中間の回胴16Bの制御テーブルC1の一例を示す図である。また、図9(B)は抽選結果がはずれでゲームカウンタA=1(ゲーム数が奇数)の場合の中間の回胴16Bの制御テーブルC2の一例を示す図である。例えば抽選結果がはずれでゲームカウンタA=0(ゲーム数が偶数)の場合、回胴16Bにおいては、図9(A)に示されるようにスタートレバー22が操作された後、図柄番号5「チェリー」が図柄表示窓15Bの中央にみえたときにストップボタン23Bがオンに操作されると、滑る図柄数が2であるので図柄番号3「JAC」が図柄表示窓15Bの中央に停止する。

【0052】また、抽選結果がはずれでゲームカウンタA=1(ゲーム数が奇数)の場合、回胴16Bにおいては、図9(B)に示されるようにスタートレバー22が操作された後、図柄番号5「チェリー」が図柄表示窓15Bの中央にみえたときにストップボタン23Bがオンに操作されると、滑る図柄数が2であるので図柄番号3「JAC」が図柄表示窓15Bの中央に停止する。

【0053】また、抽選結果がはずれでゲームカウンタA=0(ゲーム数が偶数)の場合、回胴16Bにおいては、図9(A)に示されるようにスタートレバー22が操作された後、図柄番号3「JAC」が図柄表示窓15Bの中央にみえたときにストップボタン23Bがオンに操作されると、滑る図柄数が2であるので図柄番号1「セブン」が図柄表示窓15Bの中央に停止する。そのため、ゲーム数が偶数の場合には、回胴16Bの抽選結果がはずれでも、目押し方法によって図柄番号1「セブン」を図柄表示窓15Bの中央に停止させることができ、遊技者に対し次回ゲームへの期待感を抱かせることができる。

【0054】また、図10(A)は抽選結果でビッグボーナスゲームが当たり、且つゲームカウンタA=0(ゲーム数が偶数)の場合の中間の回胴16Bの制御テーブルC3の一例を示す図である。また、図10(B)は抽選結果でビッグボーナスゲームが当たり、且つゲームカウンタA=1(ゲーム数が奇数)の場合の中間の回胴16Bの制御テーブルC4の一例を示す図である。

【0055】図10(A)及び(B)に示されるように、「セブン」を図柄表示窓15Bの中央に停止させるケースが多くなっている。例えばゲームカウンタA=0(ゲーム数が偶数)の場合には、図柄番号1~6、9~13が図柄表示窓15Bの中央にみえたときにストップ

## 12

ボタン23Bがオンに操作されると、「セブン」を図柄表示窓15Bの中央に停止させることができる。また、ゲームカウンタA=1(ゲーム数が奇数)の場合には、図柄番号1~5、9~13が図柄表示窓15Bの中央にみえたときにストップボタン23Bがオンに操作されると、「セブン」を図柄表示窓15Bの中央に停止させることができる。

【0056】そのため、ビッグボーナスゲームが当たったときは、ゲーム数が偶数でも奇数でも「セブン」を停止させる確率がかかなり高く設定されている。また、ゲームカウンタA=0(ゲーム数が偶数)の場合には、図柄番号15~18が図柄表示窓15Bの中央にみえたときにストップボタン23Bがオンに操作されると、「BAR」を図柄表示窓15Bの中央に停止させることができる。

【0057】また、図11(A)は抽選結果でボーナスゲームが当たり、且つゲームカウンタA=0(ゲーム数が偶数)の場合の中間の回胴16Bの制御テーブルC5の一例を示す図である。また、図11(B)は抽選結果でボーナスゲームが当たり、且つゲームカウンタA=1(ゲーム数が奇数)の場合の中間の回胴16Bの制御テーブルC6の一例を示す図である。

【0058】図11(A)及び(B)に示されるように、ゲームカウンタA=0(ゲーム数が偶数)の場合には、図柄番号1~5、9~12が図柄表示窓15Bの中央にみえたときにストップボタン23Bがオンに操作されると、「セブン」を図柄表示窓15Bの中央に停止させることができる。ゲームカウンタA=0(ゲーム数が偶数)の場合には、図柄番号14~18が図柄表示窓15Bの中央にみえたときにストップボタン23Bがオンに操作されると、「BAR」を図柄表示窓15Bの中央に停止させることができる。

【0059】また、ゲームカウンタA=1(ゲーム数が奇数)の場合には、図柄番号14~18が図柄表示窓15Bの中央にみえたときにストップボタン23Bがオンに操作されると、「BAR」を図柄表示窓15Bの中央に停止させることができる。図12は上記図9乃至図11に示す各制御テーブルのセブンとBARの停止可能性の有無を示す図である。

【0060】図12に示されるように、ゲームカウンタA=0(ゲーム数が偶数)の場合、抽選結果に拘わらずセブン、BARの停止の可能性が有る。しかしながら、ゲームカウンタA=1(ゲーム数が奇数)の場合、セブンはビッグボーナスゲームが当たりのときのみ図柄表示窓15Bの中央に停止する可能性が有り、BARはボーナスゲームが当たりのときのみ図柄表示窓15Bの中央に停止する可能性が有る。

【0061】図13は前回ゲームの停止図柄と今回ゲームの停止図柄との関係を示す図である。図13に示されるように、前回ゲーム及び今回ゲームでセブンまたはB

ARが図柄表示窓15Bの中央に停止した場合、遊技者は、ビッグボーナスゲームあるいはボーナスゲームのフラグが立っているものと判断することができる。例えば前回ゲームでセブンがでて今回ゲームでセブンがでた場合には、ビッグボーナスゲームが当たったものと予測できる。また、前回ゲームでセブンがでて今回ゲームでBARがでた場合には、ボーナスゲームが当たったものと予測できる。また、前回ゲームでBARがでて今回ゲームでBARがでた場合には、ビッグボーナスゲームまたはボーナスゲームが当たったものと予測できる。また、

前回ゲームでBARがでて今回ゲームでセブンがでた場合には、ビッグボーナスゲームまたはボーナスゲームが当たったものと予測できる。

【0062】従って、遊技者は、連続したゲームの停止図柄の組合せから抽選結果がビッグボーナスゲームあるいはボーナスゲームであるか否かを予測することができるので、中央の図柄表示窓15Bの中央にセブンまたはBARが停止した場合には、次のゲームへの期待感が高まり、さらにゲームを続けようとする意欲が生まれ、売上げの増加に貢献し得る。

【0063】ここで、図柄組合せ遊技装置11のCPU31が実行する制御処理につき説明する。図14はCPU31が実行する制御処理のフローチャートである。図14に示されるように、CPU31はステップS11（以下「ステップ」を省略する）でメダルの投入を受け付けており、メダル投入口21にメダルが投入されてメダル投入センサ40がオンになると、S12に進み、スタートレバー22がオンに操作されたかどうかをチェックする。

【0064】S12において、スタートレバー12がオンに操作されると、S13に進み、ゲームが開始される。すなわち、S13では、乱数カウンタが動作して乱数データテーブルから一の乱数を抽出して抽選処理を行って当たり役の判定処理を行う。次のS14では、3個の回胴16A～16Cが一斉に回転を開始する。続いて、S15に進み、左側の回胴16Aのストップボタン23Aがオンに操作されたかどうかをチェックする。このS15において、ストップボタン23Aがオンに操作されないときは、S16に進み、中間の回胴16Bのストップボタン23Bがオンに操作されたかどうかをチェックする。このS16において、ストップボタン23Bがオンに操作されないときは、S17に進み、右側の回胴16Cのストップボタン23Cがオンに操作されたかどうかをチェックする。このS17において、ストップボタン23Cがオンに操作されないときは、S15に戻り、S15以降の処理を繰り返す。

【0065】上記S15において、左側の回胴16Aのストップボタン23Aがオンに操作されたときは、S18に進み、制御テーブルL1～L8の中から抽選結果（当たり役の有無）に応じた一の制御テーブルを選択す

る。そして、S19では、S18で選択された制御テーブルに基づいてストップボタン23Aがオンに操作されたときの図柄番号に対応する滑り図柄数により回胴16Aの停止制御を行う。次のS20では、全ての回胴16A～16Cが停止したかどうかをチェックする。S20において、回胴16Aのみが停止しているときは、上記S15に戻り、S15以降の処理を繰り返す。

【0066】また、上記S16において、中間の回胴16Bのストップボタン23Bがオンに操作されたときは、S21に進み、制御テーブルC1～C28の中から抽選結果（当たり役の有無）に応じた一の制御テーブルを選択する。そして、S22では、ストップボタン23Bがオンに操作されたときの図柄番号に対応する滑り図柄数により回胴16Bの停止制御を行う。次のS20では、全ての回胴16A～16Cが停止したかどうかをチェックする。S20において、回胴16A、16Bが停止しているときは、上記S15に戻り、S15以降の処理を繰り返す。

【0067】また、上記S17において、右側の回胴16Cのストップボタン23Cがオンに操作されたときは、S23に進み、制御テーブルR1～R31の中から抽選結果（当たり役の有無）に応じた一の制御テーブルを選択する。そして、S24では、ストップボタン23Cがオンに操作されたときの図柄番号に対応する滑り図柄数により回胴16Cの停止制御を行う。次のS20では、全ての回胴16A～16Cが停止したかどうかをチェックする。S20において、全ての回胴16A～16Cが停止しているときは、S25に進み、回胴16A～16Cが停止して各入賞ライン18<sub>1</sub>～18<sub>5</sub>上に揃った図柄の組合せから入賞かどうかをチェックする。

【0068】このS25において、入賞ライン18<sub>1</sub>～18<sub>5</sub>上に揃った図柄の組合せから入賞であるときは、S26に進み、当該入賞の種類（図5を参照のこと）に応じた枚数のメダルがメダル払出し口24から受け皿25に払い出される。しかしながら、S25において、入賞ライン18<sub>1</sub>～18<sub>5</sub>上に揃った図柄の組合せがはずれの場合は、メダルの払出しを行わずに今回のゲーム処理を終了する。

【0069】尚、ストップボタン23A～23Cの操作手順は、左→中→右の順に操作するとは限らず、例えば中→右→左あるいは右→中→左の順に操作することもできる。図15は上記S21において回胴16Bの制御テーブルを選択する手順を説明するためのフローチャートである。尚、この図15では、制御テーブルC1～C6の中から一の制御テーブルを選択する場合の処理手順について説明する。

【0070】図15に示されるように、S31では、今回のゲーム数が偶数（ゲームカウンタA=0）か奇数（ゲームカウンタA=1）かを読み込む。次のS32では、抽選結果がはずれかどうかをチェックする。このS

32において、抽選結果がはずれでないときは、S33に進み、抽選結果がビッグボーナスゲームかどうかをチェックする。

【0071】このS33において、抽選結果がビッグボーナスゲームでないときは、S34に進み、抽選結果がボーナスゲームかどうかをチェックする。このS34において、抽選結果がボーナスゲームでないときは、S32に戻り、S32以降の処理を繰り返す。また、上記S32において、抽選結果がはずれのときは、S35に進み、ゲームカウンタがA=0かどうかをチェックする。このS35でゲームカウンタがA=0であるときは、S36に進み、制御テーブルC1を選択する。しかし、S35でゲームカウンタがA=1であるときは、S37に進み、制御テーブルC2を選択する。

【0072】また、上記S33において、抽選結果がビッグボーナスゲームであるときは、S38に進み、ゲームカウンタがA=0かどうかをチェックする。このS38でゲームカウンタがA=0であるときは、S39に進み、制御テーブルC3を選択する。しかし、S38でゲームカウンタがA=1であるときは、S40に進み、制

御テーブルC4を選択する。

【0073】また、上記S34において、抽選結果がボーナスゲームであるときは、S41に進み、ゲームカウンタがA=0かどうかをチェックする。このS41でゲームカウンタがA=0であるときは、S42に進み、制御テーブルC5を選択する。しかし、S41でゲームカウンタがA=1であるときは、S43に進み、制御テーブルC6を選択する。

【0074】このように、CPU31は、内部抽選処理の結果とゲーム数（奇数か偶数）によって制御テーブルC1～C6の中から一の制御テーブルを選択し、選択された当該制御テーブルに基づいて中間の回胴16Bの停止制御を行う。これにより、制御処理の選択に変化を持たせて回胴表示部14に表示される図柄の組み合わせにバリエーションを付けることができる。よって、遊技者は、今回の停止図柄と前回の停止図柄とから内部抽選結果を推測して、次回ゲームへの期待感を持つことができる。

【0075】尚、上記実施の形態では、パチスロ機を一例として挙げたが、これに限らず、回胴16A～16Cの図柄の組合せによりメダルを払出しする図柄組合せ遊技装置であれば、他の遊技装置（例えばスロットマシン等）にも適用できるのは勿論である。また、上記実施の形態では、回胴16A～16Cの停止位置に応じて図柄表示窓15A～15Cから見える図柄の組合せによって当たり又は外れとなる回胴表示部14が設けられているが、これに限らず、例えばCRTディスプレイや液晶ディスプレイ等に回胴表示部14と同様な画像を表示させて回胴16A～16Cが回転するのと同じように表示される図柄の画像が変化して停止状態での図柄組合せによ

り当たり又は外れが決定されるゲーム装置にも適用できるのは勿論である。

【0076】また、上記実施の形態では、各回胴毎のデータが格納されるデータテーブルを用いて制御処理を行うデータテーブル方式による演算処理方法により内部抽選を行う場合を一例として説明したが、これに限らず、上記抽選処理をアルゴリズム化するアルゴリズム方式により内部抽選を行うようにしても良いのは勿論である。

【0077】

10 【発明の効果】上述の如く、請求項1記載の発明によれば、制御手段が複数の図柄表示部の繰り返し表示の回数に応じて複数の制御処理の中から一つの制御処理を選択するため、図柄表示部に表示される図柄を選択的に制御することができ、制御処理の選択に変化を持たせて図柄表示部に表示される図柄の組み合わせにバリエーションを付けることができる。

20 【0078】また、上記請求項2記載の発明によれば、複数の制御処理が内部抽選の結果毎に関連する処理であるため、内部抽選の結果に対して図柄表示部に表示される図柄に関連させることができ、今回の停止図柄と前回の停止図柄とから遊技者は内部抽選結果を推測することができる。また、上記請求項3記載の発明によれば、同一の制御処理が続けて選択されないため、前回の停止図柄と今回の停止図柄との組み合わせにより、内部抽選結果を推測することができる。

【0079】また、上記請求項4記載の発明によれば、制御手段が内部抽選毎に関連する複数の制御テーブルに従って制御処理するため、内部抽選の結果が連続して外れてもゲーム毎に異なる制御テーブルにより入賞ライン上に表示される図柄が制御されることにより、遊技者に対し、次回ゲームへの期待感を持たせることができる。

【0080】また、上記請求項5記載の発明によれば、遊技装置においても上記請求項1乃至4の図柄組合せ表示装置と同様な効果が得られる。また、上記請求項6記載の発明によれば、遊技者の操作に従って複数の図柄表示部に図柄の繰り返し表示を行った後、複数の図柄表示部に停止される図柄の組合せを決定する内部抽選を行い、続いて内部抽選の結果と繰り返し表示の回数とに応じて複数の図柄停止制御処理の中から一つの図柄停止制御処理を選択し、選択された図柄停止制御処理に従って複数の図柄表示部に図柄を停止させるため、遊技者は表示の回数によって入賞ライン上に停止した前回ゲームの停止図柄と今回ゲームの停止図柄とから内部抽選の結果をある程度予測することができ、これにより次回ゲームへの期待感を持たせることができる。

40 【0081】また、上記請求項7記載の発明によれば、図柄停止制御処理を選択する過程で続けて同一の図柄停止制御処理を選択しないため、内部抽選の結果が連続して外れてもゲーム毎に異なる制御テーブルにより入賞ライン上に表示される図柄が制御されるように制御するこ

17

とができ、前回のゲームがはずれでも次回ゲームで当たりとなる可能性があり、遊技者に対し次回ゲームへの期待感を持たせることができる。

【0082】また、上記請求項8記載の発明によれば、複数の図柄停止制御処理が内部抽選の結果毎に関連する処理であるため、内部抽選の結果が連続して外れてもゲーム毎に異なる制御テーブルにより入賞ライン上に表示される図柄が制御されることにより、遊技者に対し、次回ゲームへの期待感を持たせることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施の形態に係る図柄組合せ遊技装置の斜視図である。

【図2】図柄表示部14を拡大して示す正面図である。

【図3】図柄組合せ遊技装置11における制御系の概略ブロック図である。

【図4】回胴16A～16Cに形成された図柄の配列パターンの一例を展開して示す図である。

【図5】回胴16A～16Cの各図柄の組合せにより役と配当の一例を示す図である。

【図6】内部抽選による各当たり役の当選確率を示す図である。

【図7】各抽選結果とゲーム数に応じた制御テーブルを示す図である。

【図8】抽選結果がはずれの場合の回胴16Aの制御テーブルL1、ビッグボーナスゲームが当たった場合の制御テーブルL2、ボーナスゲームが当たった場合の制御テーブルL3の一例を示す図である。

【図9】抽選結果がはずれでゲームカウンタA=0（ゲーム数が偶数）の場合の中間の回胴16Bの制御テーブルC1、抽選結果がはずれでゲームカウンタA=1（ゲーム数が奇数）の場合の中間の回胴16Bの制御テーブルC2の一例を示す図である。

【図10】抽選でビッグボーナスゲームが当たり、且つゲームカウンタA=0（ゲーム数が偶数）の場合の中間の回胴16Bの制御テーブルC3、抽選でビッグボーナスゲームが当たり、且つゲームカウンタA=1（ゲーム数が奇数）の場合の中間の回胴16Bの制御テーブルC4の一例を示す図である。

【図11】抽選結果でボーナスゲームが当たり、且つゲ

18

ームカウンタA=0（ゲーム数が偶数）の場合の中間の回胴16Bの制御テーブルC5、抽選結果でボーナスゲームが当たり、且つゲームカウンタA=1（ゲーム数が奇数）の場合の中間の回胴16Bの制御テーブルC6の一例を示す図である。

【図12】図9乃至図11に示す各制御テーブルのセブンとBARの停止可能性の有無を示す図である。

【図13】前回ゲームの停止図柄と今回ゲームの停止図柄との関係を示す図である。

【図14】CPU31が実行する制御処理のフローチャートである。

【図15】S21において回胴16Bの制御テーブルを選択する手順を説明するためのフローチャートである。

【符号の説明】

11 図柄組合せ遊技装置

12 筐体

13 表示パネル

14 回胴表示部

15A～15C 図柄表示窓

16A～16C 回胴

17 図柄

18 入賞ライン

19 入賞有効ランプ

21 メダル投入口

22 スタートレバー

23A～23C ストップボタン

24 メダルの払出し口

28 ステップモータ

30 マイクロコンピュータ

31 CPU

32 ROM

33 RAM

40 メダル投入センサ

41 スタートスイッチ

42 ストップスイッチ

43 回胴位置検出センサ

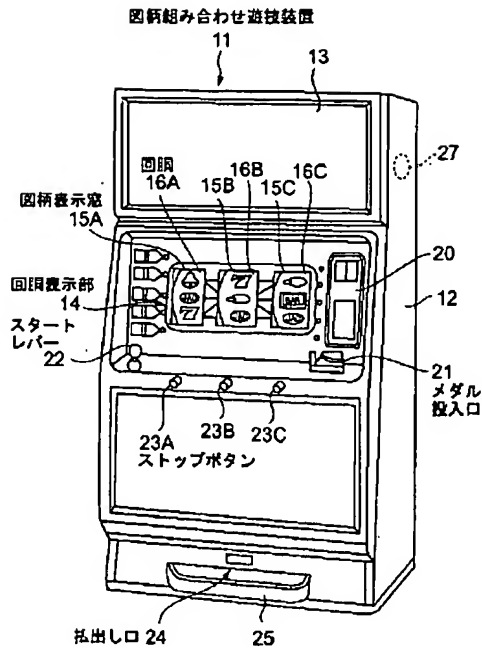
44 メダル払出センサ

45 モータ駆動回路

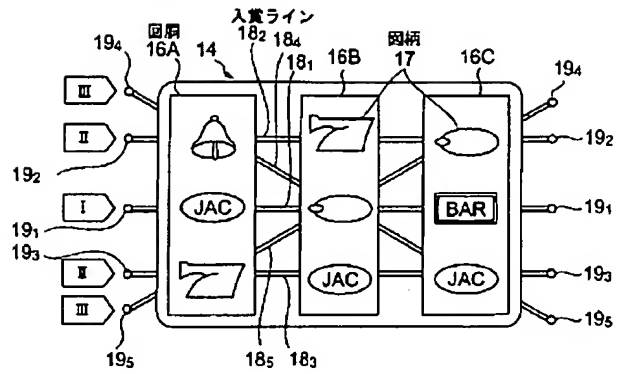
【図13】

前回ゲーム	今回ゲーム	状態の可能性
セブン	セブン	ビッグボーナス当たり
セブン	BAR	ビッグボーナス又はボーナスゲーム当たり
BAR	BAR	ボーナスゲーム当たり
BAR	セブン	ビッグボーナス又はボーナスゲーム当たり

【図1】



【図2】



【図5】

	役	配 当
一般遊技中	777	メダル15枚+ビッグボーナスゲーム
	BBB	メダル15枚+ボーナスゲーム
	SSS	メダル15枚
	△△△	メダル10枚
	PPP	メダル6枚
	C---	メダル2枚
	JJJ	再遊技
ビッグボーナスゲーム中	SSS	メダル15枚
	△△△	メダル10枚
	PPP	メダル6枚
	C---	メダル2枚
	JJJ	メダル3枚+ボーナスゲーム
ボーナスゲーム中	JJJ	メダル15枚

【図4】

図柄の種類

7: セブン図柄  
 B: BAR図柄  
 S: スイカ図柄  
 △: ベル図柄  
 P: プラム図柄  
 J: JAC図柄  
 C: チェリー図柄

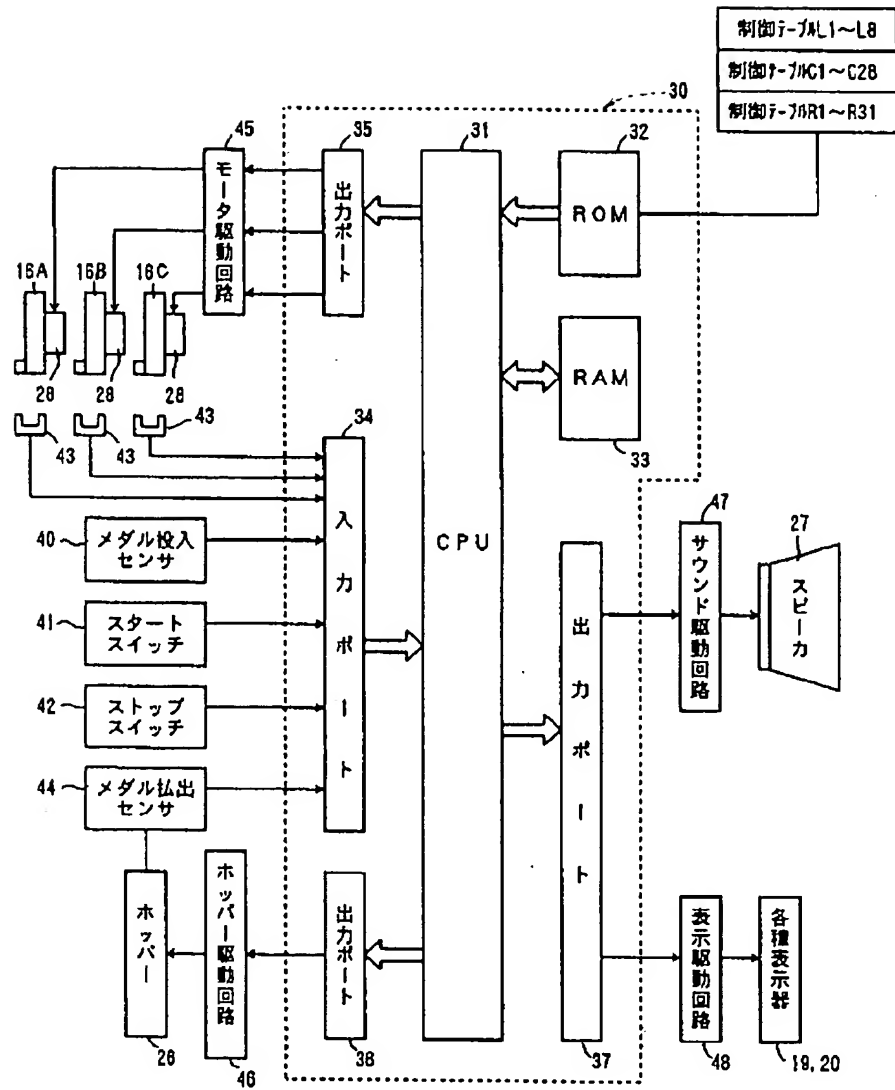
各回胴別の図柄配列と図柄番号

No	左回胴	中回胴	右回胴
1	7	7	7
2	C	P	J
3	B	△	△
4	J	△	△
5	P	△	△
6	△	△	△
7	△	△	△
8	△	△	△
9	△	△	△
10	△	△	△
11	△	△	△
12	△	△	△
13	△	△	△
14	△	△	△
15	△	△	△
16	△	△	△
17	△	△	△
18	△	△	△
19	△	△	△
20	△	△	△
21	△	△	△

【図6】

	当選確率	配 当
一般遊技中	80/16384	セブン (ビッグボーナス) の当たり
	40/16384	BAR (ボーナス) の当たり
	100/16384	スイカの当たり
	300/16384	ベルの当たり
	1500/16384	プラムの当たり
	1000/16384	チェリーの当たり
	2245/16384	JAC (再遊技) の当たり
ビッグボーナスゲーム中	100/16384	スイカの当たり
	100/16384	ベルの当たり
	10400/16384	プラムの当たり
	100/16384	チェリーの当たり
	4000/16384	JAC (ボーナス) の当たり
ボーナスゲーム中		
	14745/16384	JACの当たり

【図3】



【図12】

状態 (抽選結果)	A	初回7-抽	セブン、BARの中リール中央への停止
はずれ	0	C1	セブン、BAR共に停止の可能性あり
	1	C2	セブン、BAR共に停止せず
ビッグボーナスゲーム当たり	0	C3	セブン、BAR共に停止の可能性あり
	1	C4	777 は停止の可能性あり、BARは停止せず
ボーナスゲーム当たり	0	C5	セブン、BAR共に停止の可能性あり
	1	C6	BARは停止の可能性あり、777 は停止せず

A=0→偶数ゲーム  
 A=1→奇数ゲーム

【図7】

状態（抽選結果）	A	左リール	中リール	右リール
はずれの場合	0	テーブルL 1	テーブルC 1	左・中リール停止形によって テーブルR 1～R 5
	1		テーブルC 2	
ビッグボーナス ゲーム当たり	0	テーブルL 4	テーブルC 3	左・中リール停止形によって テーブルR 6～R 10
	1		テーブルC 4	
ボーナスゲーム 当たり	0	テーブルL 3	テーブルC 5	左・中リール停止形によって テーブルR 11～R 15
	1		テーブルC 6	
スイカ当たり		テーブルL 4	左リール停止形によって テーブルC 7～C 9	左・中リール停止形によって テーブルR 16～R 20
ベル当たり		テーブルL 5	左リール停止形によって テーブルC 10～C 12	左・中リール停止形によって テーブルR 21～R 25
プラム当たり		テーブルL 6	左リール停止形によって テーブルC 13～C 15	左・中リール停止形によって テーブルR 26～R 28
チェリー当たり		テーブルL 7	テーブルC 2	左・中リール停止形によって テーブルR 1～R 5
JAC当たり		テーブルL 8	左リール停止形によって テーブルC 16～C 28	左・中リール停止形によって テーブルR 29～R 31

A = 0 → 偶数ゲーム

B = 1 → 奇数ゲーム

【図8】

制御テーブル  
テーブルL1 (はずれの時の左リール)

ストップボタンが押された時の図柄番号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
滑る図柄数	3	3	3	0	0	0	3	3	3	3	0	0	0	3	3	3	3	3	3	3	3
(A) 停止時の図柄番号	19	20	21	4	5	6	4	5	6	7	11	12	13	11	12	13	14	15	16	17	18
停止時の表示	S P △	P △ J	△ J 7	B J P	J P △	P △ J	B J P	J P △	P △ J	△ J 7	B J P	J P △	P △ S	B J P	J P △	P △ S	△ S 7	S 7 J	7 J B	J B S	B S P

テーブルL2 (ビッグボーナス当たり時の左リール)

ストップボタンが押された時の図柄番号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
滑る図柄数	1	2	3	4	0	0	0	1	2	3	4	0	0	0	0	0	3	3	3	4	0
(B) 停止時の図柄番号	21	21	21	21	5	6	7	7	7	7	7	12	13	14	15	16	14	15	16	16	21
停止時の表示	△ J 7	△ J 7	△ J 7	△ J 7	J P △	P △ J	△ J 7	△ J 7	△ J 7	△ J 7	△ J 7	J P △	P △ S	△ S 7	S 7 J	7 J B	△ S 7	S 7 J	7 J B	7 J B	△ J 7

テーブルL3 (ボーナスゲーム当たり時の左リール)

ストップボタンが押された時の図柄番号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
滑る図柄数	4	3	3	0	1	2	3	4	3	3	0	1	2	3	4	0	0	0	3	3	3
(C) 停止時の図柄番号	18	20	21	4	4	4	4	4	6	7	11	11	11	11	11	16	17	18	16	17	18
停止時の表示	B S P	P △ J	△ J 7	B J P	B J P	B J P	B J P	B J P	P △ J	△ J 7	B J P	B J P	B J P	B J P	B J P	7 J B	J B S	B S P	7 J B	J B S	B S P



【図9】

テーブルC1 (はずれでカウンタA=0の時の中リール)

ストップボタンが押された時の図柄番号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
滑る図柄数	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
停止時の図柄番号	20	21	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
停止時の表示	P J Δ	J Δ 7	Δ 7 P	7 P J	P J Δ	J Δ C	Δ C P	C P J	P J Δ	J Δ 7	Δ 7 P	7 P J	P J Δ	J Δ S	Δ S B	S B P	B P J	P J Δ	J Δ C	Δ C P	C P J

(C)

テーブルC2 (はずれでカウンタA=1の時の中リール)

ストップボタンが押された時の図柄番号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
滑る図柄数	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
停止時の図柄番号	20	21	2	2	3	4	5	6	7	8	10	10	11	12	13	15	15	16	17	18	19
停止時の表示	P J Δ	J Δ 7	7 P J	7 P J	P J Δ	J Δ C	Δ C P	C P J	P J Δ	J Δ 7	7 P J	7 P J	P J Δ	J Δ S	Δ S B	B P J	B P J	P J Δ	J Δ C	Δ C P	C P J

(B)

【図10】

テーブルC3 (ビッグボーナス当たりでカウンタA=0の時の中リール)

ストップボタンが押された時の図柄番号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
滑る図柄数	0	1	2	3	4	4	2	0	0	1	2	3	4	4	1	2	3	4	2	2	0
停止時の図柄番号	1	1	1	1	1	2	5	8	9	9	9	9	9	10	14	14	14	14	17	18	21
停止時の表示	△ 7 P	△ 7 P	△ 7 P	△ 7 P	△ 7 P	7 P J	△ C P	J △ 7	△ 7 P	△ 7 P	△ 7 P	△ 7 P	△ 7 P	7 P J	S B P	S B P	S B P	S B P	J △ C	△ C P	J △ 7

(A)

テーブルC4 (ビッグボーナス当たりでカウンタA=1の時の中リール)

ストップボタンが押された時の図柄番号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
滑る図柄数	0	1	2	3	4	4	2	0	0	1	2	3	4	4	2	1	2	2	2	2	0
停止時の図柄番号	1	1	1	1	1	2	5	8	9	9	9	9	9	10	13	15	15	16	17	18	21
停止時の表示	△ 7 P	△ 7 P	△ 7 P	△ 7 P	△ 7 P	7 P J	△ C P	J △ 7	△ 7 P	△ 7 P	△ 7 P	△ 7 P	△ 7 P	7 P J	△ S B	B P J	B P J	P J △	J △ C	△ C P	J △ 7

(B)

【図11】

テーブルC5 (ボーナスゲーム当たりでカウンタA=0の時の中リール)

ストップボタンが押された時の図柄番号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
滑る図柄数	0	1	2	3	4	2	2	2	0	1	2	3	0	0	1	2	3	4	4	2	2
停止時の図柄番号	1	1	1	1	1	4	5	6	9	9	9	9	13	14	14	14	14	14	15	18	19
停止時の表示	△ 7 P	△ 7 P	△ 7 P	△ 7 P	△ 7 P	△ 7 C	△ C P	△ C J	△ 7 P	△ 7 P	△ 7 P	△ 7 P	△ S B	S B P	S B P	S B P	S B P	S B P	△ C P	△ C P	J

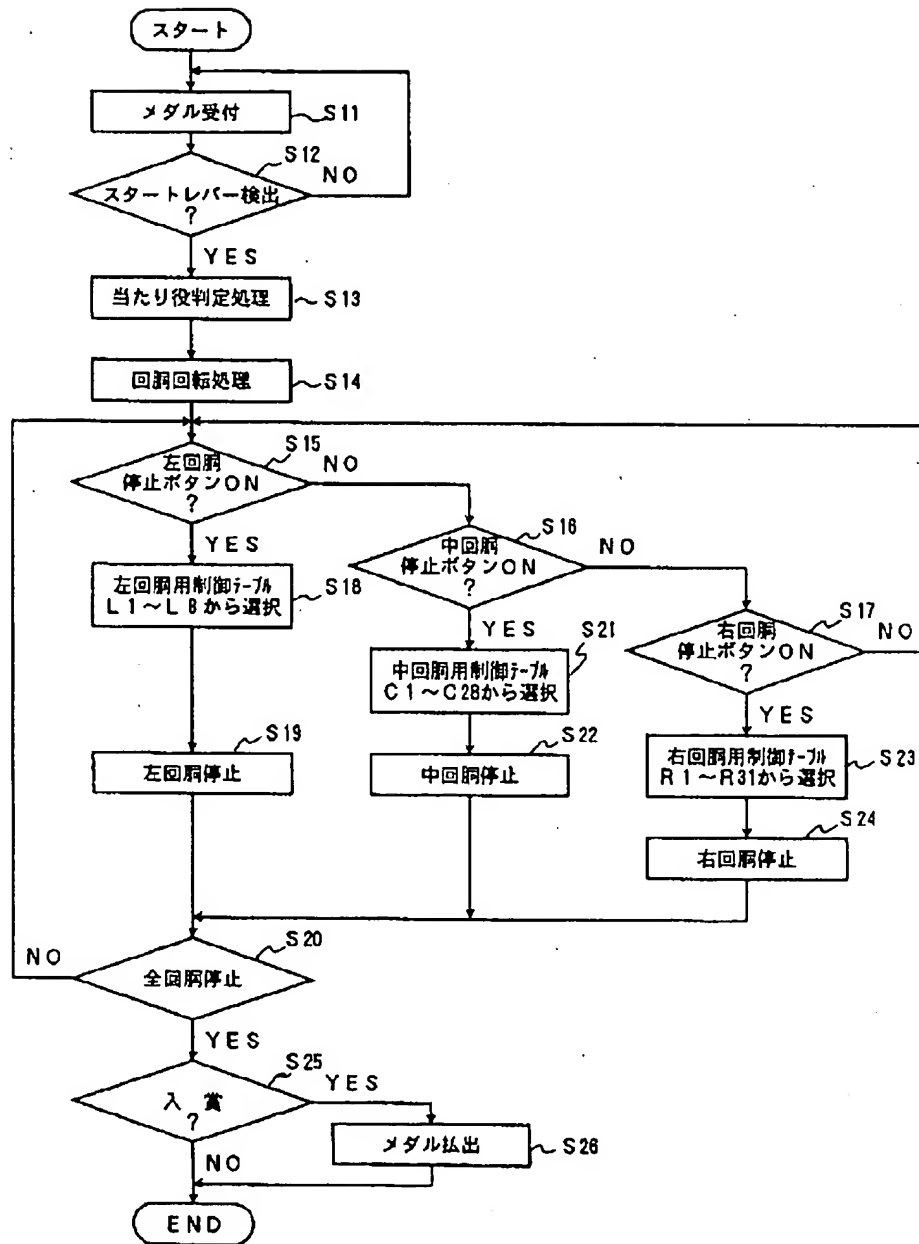
(A)

テーブルC6 (ボーナスゲーム当たりでカウンタA=1の時の中リール)

ストップボタンが押された時の図柄番号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
滑る図柄数	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	0	0	1	2	3	4	4	2	2
停止時の図柄番号	20	21	2	2	3	4	5	6	7	8	10	10	13	14	14	14	14	14	15	18	19
停止時の表示	P J △	J △ 7	7 P J	7 P J	P J △	J △ C	△ C P	△ C J	△ C P	J △ 7	7 P J	7 P J	△ S B	S B P	S B P	S B P	S B P	S B P	△ C P	△ C P	J

(B)

【図14】



【図15】

